

吴彦哲

期望职位: 系统策划 个人网站: <https://neilwu.space/>

电话: 18006176089 邮箱: yw6472@nyu.edu

微信: wyzfgss12 (推荐) QQ: 2354431770

创意项目

无尽爪爪文明

主策划、程序

- CIGA Game Jam 2024 - 上海“UGDAP”站点最佳
- 作为主策划完成玩法设计到落地过程
- 在2024“开创拓芯”中国大学生游戏展上展出
- 在个人网址制作了整个过程的项目记录

2024.7



细胞战争

主策划、程序

- 作为主策带领一只13人团队完成了一次21天的比赛
- 设计了包含战棋、卡牌、自走棋三元素的玩法
- 产出了兵种与卡牌的美术程序需求表
- 设计了4个关卡, 7种战棋单位, 13种卡牌

2024.5



佣兵战团

玩法设计、卡牌设计

- 一款结合战棋与卡牌, 产生涌现配合的二人对战桌游
- 迭代过5个大版本和12个小版本
- 尝试在丰富策略与可决策性之间寻找平衡
- 可在[桌游模拟器](#)试玩

2022.10 - 2024.2



德州扑克: 作弊者

玩法设计

- 一款3v3的团队合作对战桌游
- 通过简单的规则实现了涌现的体验
- 基于德州扑克玩法的策略向迭代

2023.1



游戏经历与拆解

明日方舟

开服全勤玩家

- 深度体验萨卡兹肉鸽, 产出了与其他好坏肉鸽对比的[玩法拆解](#)

Dark and Darker - 中世纪塔科夫

300h

- 产出了偏向于界面交互逻辑的[拆解](#)案, 其中还分析了此游戏对塔科夫类物价问题的启示

实习经历

扬讯科技

游戏策划实习生

- 搜集了500+游戏的创意灵感
- 产出20+游戏玩法融合方案
- 其中一个被选中进行细化, 参与进一步的玩法讨论

远程

2024.3 - 2024.6

第七大道

游戏市场实习生

- 使用AI绘画制作自媒体内容, 产出40+期图片与排版
- 参与“ChinaJoy”线下活动设计, 制作表格, 并且参与现场执行
- 每个月对5个自媒体账号, 每个3个平台的数据进行统计与分析

上海

2024.6 - 2024.8

教育

纽约大学

Tisch学院, 艺术学学士

游戏设计与计算机科学双专业

GPA: 3.97/4

纽约市, 纽约

2022.9 - 2026.5

技能

系统设计, 敌人AI设计, C#精通, Unity玩法编程, 算法设计, 数学与统计, 数学建模, 游戏迭代, 团队沟通与协作, 问题的创意解决, 视觉排版, 项目管理

工具

游戏开发: Unity, GameMaker

游戏设计: Notion, Miro, Excel, WPS

项目管理: Trello, Github desktop

视觉设计: Adobe InDesign\PhotoShop\Illustrator